

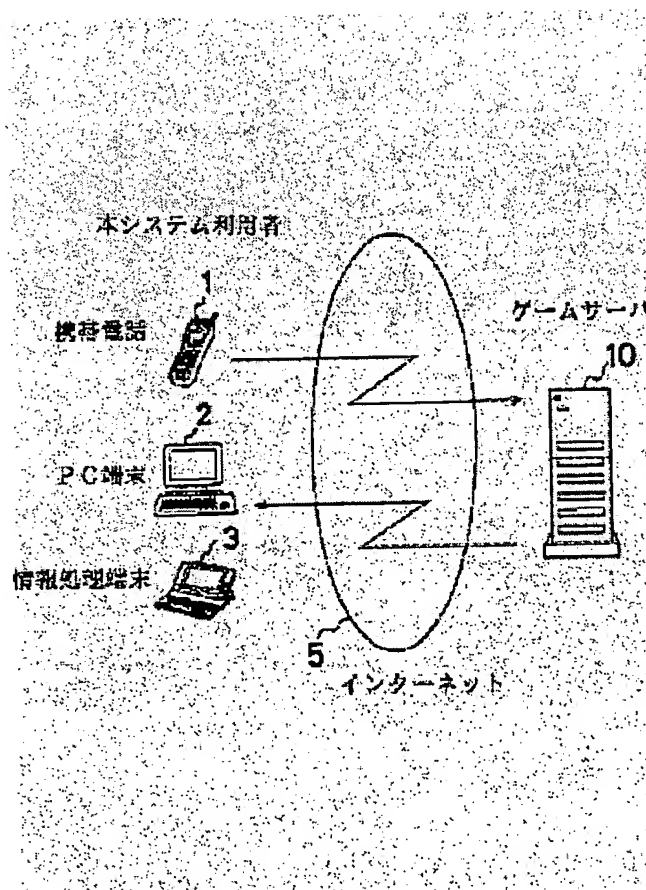
**GAME METHOD AND SYSTEM DEVICE USING E-MAIL**

**Patent number:** JP2002066141  
**Publication date:** 2002-03-05  
**Inventor:** KITAMURA KAZUYOSHI; YAE MITSUO; SUZUKI KANJI; KAWASHIMA YASUHIRO; KAWABE MASAZUMI  
**Applicant:** NTT COMWARE CORP;; LOCUS:KK  
**Classification:**  
- international: A63F13/12; A63F13/10; G06F13/00  
- european:  
**Application number:** JP20000260290 20000830  
**Priority number(s):**

**Abstract of JP2002066141**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game method and a system device using e-mail to enable a player to play a game using contents of e-mail.

**SOLUTION:** These game method and system device are equipped with a mail document analyzing part 22 to analyze document contents of e-mail, a data production instructing part 23 to execute a prescribed process on results of analysis by the mail document analyzing part 22 to convert the results into game data, an information comparing part 24 to compare game data processed by the data production instructing part 23 to other game data to compete each other, and an information updating part 25 to be reared by changing any of contents in both game data which were objects of the comparison.



Best Available Copy

Data supplied from the esp@cenet database - Patent Abstracts of Japan

(19) 日本国特許庁 (J P)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-66141

(P2002-66141A)

(43) 公開日 平成14年3月5日(2002.3.5)

| (51) Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号  | F I           | テマコード <sup>*</sup> (参考) |
|---------------------------|-------|---------------|-------------------------|
| A 6 3 F 13/12             |       | A 6 3 F 13/12 | C 2 C 0 0 1             |
| 13/10                     |       | 13/10         |                         |
| G 0 6 F 13/00             | 6 3 0 | G 0 6 F 13/00 | 6 3 0 A                 |

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願2000-260290(P2000-260290)

(22) 出願日 平成12年8月30日(2000.8.30)

(71) 出願人 397063480

エヌ・ティ・ティ・コムウェア株式会社  
東京都港区港南一丁目9番1号

(71) 出願人 397001293

株式会社ローカス  
東京都千代田区外神田6丁目1番4号

(72) 発明者 北村 和由

東京都港区港南一丁目9番1号 エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションウェア株式会社内

(74) 代理人 100071113

弁理士 菅 隆彦

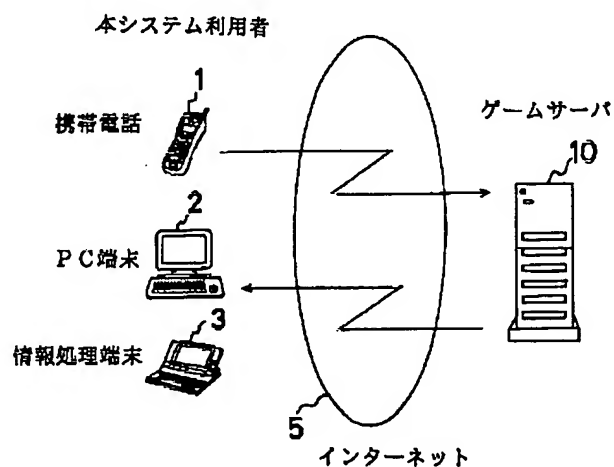
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置

## (57) 【要約】

【課題】電子メールの内容を利用してゲームすることを可能とする電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置の提供。

【解決手段】電子メールの文章内容を解析するメール文書解析部22と、メール文書解析部22の解析結果に対して所定の処理を施してゲームデータに変換するゲームデータ化指示部23と、ゲームデータ化指示部23がしたあるゲームデータと他のゲームデータとを比較することで対戦させる情報比較部24と、情報比較部24の比較結果に基づいて、当該比較の対象とされた2つのゲームデータのいずれかの内容を変更することで育成する情報更新部25と、を具備してなる特徴的構成手段の採用。



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-66141

(P2002-66141A)

(43) 公開日 平成14年3月5日(2002.3.5)

| (51) Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号  | F I           | チェック(参考)    |
|---------------------------|-------|---------------|-------------|
| A 6 3 F 13/12             |       | A 6 3 F 13/12 | C 2 C 0 0 1 |
| 13/10                     |       | 13/10         |             |
| G 0 6 F 13/00             | 6 3 0 | G 0 6 F 13/00 | 6 3 0 A     |

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願2000-260290(P2000-260290)

(22) 出願日 平成12年8月30日(2000.8.30)

(71) 出願人 397065480

エヌ・ティ・ティ・コムウェア株式会社

東京都港区港南一丁目9番1号

(71) 出願人 397001293

株式会社ローカス

東京都千代田区外神田6丁目1番4号

(72) 発明者 北村 和由

東京都港区港南一丁目9番1号 エヌ・テ

ィ・ティ・コミュニケーションウェア株式

会社内

(74) 代理人 100071113

弁理士 菅 隆彦

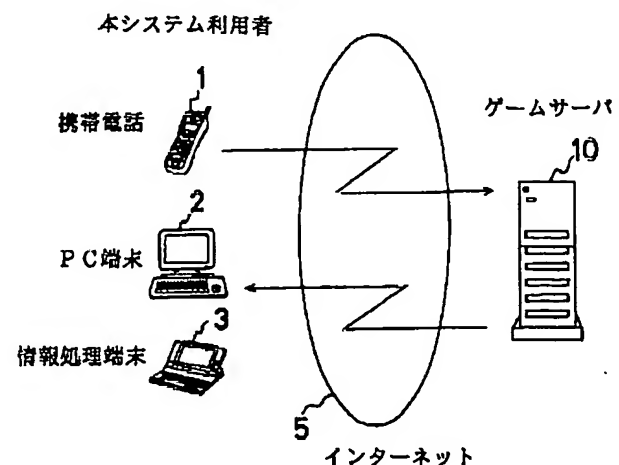
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置

(57) 【要約】

【課題】電子メールの内容を利用してゲームすることを可能とする電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置の提供。

【解決手段】電子メールの文章内容を解析するメール文書解析部22と、メール文書解析部22の解析結果に対して所定の処理を施してゲームデータに変換するゲームデータ化指示部23と、ゲームデータ化指示部23がしたあるゲームデータと他のゲームデータとを比較することと対戦させる情報比較部24と、情報比較部24の比較結果に基づいて、当該比較の対象とされた2つのゲームデータのいずれかの内容を変更することで育成する情報更新部25と、を具備してなる特徴的構成手段の採用。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】電子メールの文章内容を解析し、当該解析結果に応じてゲームのキャラクタを育成する、ことを特徴とする電子メールを利用したゲーム方法。

【請求項2】前記キャラクタは、装置上に形成した仮想的な生き物であり、当該キャラクタの基となった前記電子メールの文章内容と、対戦相手となる他の電子メールの文章内容と、の比較結果に応じて、成長、進化、変化、持ち物の増加、のいずれかをする、ことを特徴とする請求項1に記載の電子メールを利用したゲーム方法。

【請求項3】電子メールを受信する受信処理と、当該受信処理で受信された電子メールの文章内容を解析するメール文書解析処理と、当該メール文書解析処理の解析結果に対して所定の処理を施して所定のゲームデータへ変換するゲームデータ化指示処理と、当該ゲームデータ化指示処理で変換された前記ゲームデータと、前記受信処理で受信された電子メールに含まれていた他のゲームデータとを比較して対戦させる情報比較処理と、当該情報比較処理の比較結果に基づいて、前記電子メールに含まれていた他のゲームデータの内容を変更することでキャラクタを育成する情報更新処理と、を順次踏んで一連に実行される、ことを特徴とする電子メールを利用したゲーム方法。

【請求項4】前記情報更新処理は、前記変更された前記ゲームデータに応じた画像データを含むデータを生成し、当該画像データを含むデータと前記情報比較処理の比較結果とを、電子メールとして送受信可能なデータに変換する結果情報編集処理と、当該結果情報編集処理によって変換されたデータを電子メールとして送信する送信処理と、を引続いて実施する、ことを特徴とする請求項3に記載の電子メールを利用したゲーム方法。

【請求項5】前記電子メールの文章内容の解析は、当該電子メールの文章を、喜怒哀楽の種類、使用漢字の種類及び数、漢字の連続数、文章の長短、メールの未既読、平仮名・カタカナ・漢字・英数字の各使用比率、特定の文章パターンの数、特定の文字パターンの数、特定の単語の数、のいずれかに基づいて数値化することからなる、ことを特徴とする請求項1、2、3又は4に記載の電子メールを利用したゲーム方法。

【請求項6】電子メールの文章内容の解析結果に基づいてキャラクタを対戦／育成するゲームサーバにおいて、電子メールの文章内容を解析するメール文書解析部と、当該メール文書解析部の解析結果に対して所定の処理を

施して、ゲームのキャラクタを規定する情報をなすゲームデータに変換するゲームデータ化指示部と、を有する、ことを特徴とする電子メールを利用したゲームシステム装置。

【請求項7】前記メール文書解析部は、電子メールの文章を、喜怒哀楽の種類、使用漢字の種類及び数、漢字の連続数、文章の長短、メールの未既読、平仮名・カタカナ・漢字・英数字の各使用比率、特定の文章パターンの数、特定の文字パターンの数、特定の単語の数、のいずれかに基づいて数値化することで、前記文章内容の解析とする対戦メール文章解析機能を有する、ことを特徴とする請求項6に記載の電子メールを利用したゲームシステム装置。

【請求項8】前記ゲームデータ化指示部は、前記メール文書解析部の解析結果に対して乱数を用いた処理を施して、当該処理結果に基づいて、複数種類のキャラクタからの1つのキャラクタの選択、複数種類のアイテムからの1つのアイテムの選択、のいずれかをするゲームデータ化指示機能を有する、ことを特徴とする請求項6又は7に記載の電子メールを利用したゲームシステム装置。

【請求項9】前記ゲームサーバは、前記ゲームデータと、当該ゲームデータの基となった電子メールとは異なる電子メールについて前記メール文書解析部が解析して前記ゲームデータ化指示部が変換したゲームデータと、を比較する情報比較部と、当該情報比較部の比較結果に基づいて、当該比較の対象とされた2つの前記ゲームデータのいずれかの内容を変更する情報更新部と、を有する、ことを特徴とする請求項6、7又は8に記載の電子メールを利用したゲームシステム装置。

【請求項10】前記ゲームサーバは、前記情報更新部によって変更された前記ゲームデータに応じた画像データを含むデータを生成し、当該画像データを含むデータと前記情報比較部の比較結果とを、電子メールとして送受信可能なデータに変換する結果情報編集部と、当該結果情報編集部で変換されたデータを電子メールとして送信する送信部と、電子メールを受信する受信部と、を有する、ことを特徴とする請求項9に記載の電子メールを利用したゲームシステム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、電子メールを用いて簡易に多様性のあるゲームをすることが可能であって、電子メールの内容を用いての対戦又はキャラクタを育成することが可能である電子メールを利用したゲーム

方法及びシステム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、通信機能を持つパーソナルコンピュータ又は携帯電話を用いて、遠隔地にいる対戦相手とゲームをする方法が考え出されている。通信回線を介して、ホストコンピュータと端末装置との間で通信しながら、ゲームを進めて行く方法もある。

【0003】また、所定の動物又は架空上の動物などからなる仮想的な生き物であるキャラクタが所定の操作に応じて成長又は進化する育成ゲームも考え出されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来の通信回線を利用したゲーム方法では、近年益々その利用が増大している電子メールの内容（文章）を利用して、所定のキャラクタを成長などさせるゲームは考え出されていなかった。

【0005】したがって、従来の通信回線を利用したゲーム方法では、日常的に大多数の人人に利用されている電子メール及び電子メールの送受信機能を有する装置の有効利用が不十分であり、電子メールの送受信機能をもつパーソナルコンピュータ又は携帯電話などの娯楽的な有効利用が不十分であるという課題がある。

【0006】ここにおいて、本発明の解決すべき主要な目的は以下の通りである。即ち、本発明の第1の目的は、電子メールの内容を利用してゲーム化することを可能とする電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置を提供せんとするものである。

【0007】本発明の第2の目的は、電子メールの内容及び電子メールの送受信機能を有する装置を利用してゲーム化することを可能とする電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置を提供せんとするものである。

【0008】本発明の第3の目的は、装置上に形成した仮想的な生き物であるキャラクタを、電子メールの内容に基づいて育成化することを可能とする電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置を提供せんとするものである。

【0009】本発明の第4の目的は、装置上に形成した仮想的な生き物であるキャラクタを、電子メールの内容に基づいて育成化して、他のキャラクタと通信回線を介して対戦することを可能とする電子メールを利用したゲーム方法及びシステム装置を提供せんとするものである。

【0010】本発明の他の目的は、明細書、図面、特に、特許請求の範囲における各請求項の記載から自ずと明らかとなろう。

【0011】

【課題を解決するための手段】本発明方法は、上記課題の解決に当たり、電子メールの文章内容に応じてゲームのキャラクタを育成する構成手法を講じる特徴を有する。

る。

【0012】本発明装置は、上記課題の解決に当たり、電子メールの文章内容を解析するメール文書解析部と、当該メール文書解析部の解析結果をゲームデータに変換するゲームデータ化指示部と、を具備する構成手段を講じる特徴を有する。

【0013】更に、具体的詳細に述べると、当該課題の解決では、本発明が次に列挙する上位概念から下位概念にわたる新規な特徴的構成手法又は手段を採用することにより、上記目的を達成するように為される。

【0014】即ち、本発明方法の第1の特徴は、電子メールの文章内容を解析し、当該解析結果に応じてゲームのキャラクタを育成してなる電子メールを利用したゲーム方法の構成採用にある。

【0015】本発明方法の第2の特徴は、上記本発明方法の第1の特徴における前記キャラクタが、装置上に形成した仮想的な生き物であり、当該キャラクタの基となった前記電子メールの文章内容と、対戦相手となる他の電子メールの文章内容と、の比較結果に応じて、成長、進化、変化、持ち物の増加、のいずれかをしてなる電子メールを利用したゲーム方法の構成採用にある。

【0016】本発明方法の第3の特徴は、電子メールを受信する受信処理と、当該受信処理で受信された電子メールの文章内容を解析するメール文書解析処理と、当該メール文書解析処理の解析結果に対して所定の処理を施して所定のゲームデータへ変換するゲームデータ化指示処理と、当該ゲームデータ化指示処理で変換された前記ゲームデータと、前記受信処理で受信された電子メールに含まれていた他のゲームデータとを比較して対戦させる情報比較処理と、当該情報比較処理の比較結果に基づいて、前記電子メールに含まれていた他のゲームデータの内容を変更することでキャラクタを育成する情報更新処理と、を順次踏んで一連に実行してなる電子メールを利用したゲーム方法の構成採用にある。

【0017】本発明方法の第4の特徴は、上記本発明方法の第3の特徴において、前記情報更新処理が、前記変更された前記ゲームデータに応じた画像データを含むデータを生成し、当該画像データを含むデータと前記情報比較処理の比較結果とを電子メールとして送受信可能なデータに変換する結果情報編集処理と、当該結果情報編集処理によって変換されたデータを電子メールとして送信する送信処理と、を引続いて実施してなる電子メールを利用したゲーム方法の構成採用にある。

【0018】本発明方法の第5の特徴は、上記本発明方法の第1、第2、第3又は第4の特徴における前記電子メールの文章内容の解析が、当該電子メールの文章を、喜怒哀楽の種類、使用漢字の種類及び数、漢字の連続数、文章の長短、メールの未既読、平仮名・カタカナ・漢字・英数字の各使用比率、特定の文章パターンの数、特定の文字パターンの数、特定の単語の数、のいずれか

に基づいて数値化することからなる電子メールを利用したゲーム方法の構成採用にある。

【0019】本発明システム装置の第1の特徴は、電子メールの文章内容の解析結果に基づいてキャラクタを対戦／育成するゲームサーバにおいて、電子メールの文章内容を解析するメール文書解析部と、当該メール文書解析部の解析結果に対して所定の処理を施して、ゲームのキャラクタを規定する情報をなすゲームデータに変換するゲームデータ化指示部と、を有してなる電子メールを利用したゲームシステム装置の構成採用にある。

【0020】本発明装置の第2の特徴は、上記本発明システムの第1の特徴における前記メール文書解析部が、電子メールの文章を、喜怒哀楽の種類、使用漢字の種類及び数、漢字の連続数、文章の長短、メールの未既読、平仮名・カタカナ・漢字・英数字の各使用比率、特定の文章パターンの数、特定の文字パターンの数、特定の単語の数、のいずれかに基づいて数値化することで、前記文章内容の解析をする対戦メール文章解析機能を有してなる電子メールを利用したゲームシステム装置の構成採用にある。

【0021】本発明装置の第3の特徴は、上記本発明装置の第1又は第2の特徴における前記ゲームデータ化指示部が、前記メール文書解析部の解析結果に対して乱数を用いた処理を施して、当該処理結果に基づいて、複数種類のキャラクタからの1つのキャラクタの選択、複数種類のアイテムからの1つのアイテムの選択、のいずれかをするゲームデータ化指示機能を有してなる電子メールを利用したゲームシステム装置の構成採用にある。

【0022】本発明装置の第4の特徴は、上記本発明装置の第1、第2又は第3の特徴において、前記ゲームサーバが、前記ゲームデータと当該ゲームデータの基となった電子メールとは異なる電子メールについて前記メール文書解析部が解析して前記ゲームデータ化指示部が変換したゲームデータとを比較する情報比較部と、当該情報比較部の比較結果に基づいて当該比較の対象とされた2つの前記ゲームデータのいずれかの内容を変更する情報更新部と、を有してなる電子メールを利用したゲームシステム装置の構成採用にある。

【0023】本発明装置の第5の特徴は、上記本発明装置の第4の特徴において、前記ゲームサーバが、前記情報更新部によって変更された前記ゲームデータに応じた画像データを含むデータを生成し、当該画像データを含むデータと前記情報比較部の比較結果とを、電子メールとして送受信可能なデータに変換する結果情報編集部と、当該結果情報編集部で変換されたデータを電子メールとして送信する送信部と、電子メールを受信する受信部と、を有してなる電子メールを利用したゲームシステム装置の構成採用にある。

【0024】

【発明の実施の形態】以下、添付図面を参照しながら、

本発明の実施の形態をシステム装置例及び方法例につき説明する。

【0025】なお、本発明は、手紙、電話又はファクシミリの代わりとして一般に用いられている電子メールの文章内容を解析し、解析結果に応じてゲームのキャラクタを対戦又は育成などするものであるが、本実施形態例では、電子メールを送受信するときに用いる通信網として専らインターネットを代表例として説明するもこれ等に限定されるものではない。

【0026】(システム装置例)図1は、本発明のシステム装置例の概要を示す電子メールを利用したゲームシステム装置の概念模式図である。図中、1は携帯電話、2はパーソナルコンピュータ端末、3はパーソナル・ワードプロセッサ又は電子手帳などの情報処理端末、5はインターネット、10は本システム装置例の主要部をなすゲームサーバである。

【0027】携帯電話1、パーソナルコンピュータ端末2及び情報処理端末3は、本システム装置の利用者がそれぞれ所有している一般的な装置である。携帯電話1、パーソナルコンピュータ端末2及び情報処理端末3は、電子メールを送受信する機能を有していればよく、他の種類の装置でもよい。

【0028】ゲームサーバ10は、インターネット5を介して、携帯電話1、パーソナルコンピュータ端末2及び情報処理端末3と電子メールを送受信する機能を有している。また、ゲームサーバ10は、受信した電子メールの文章内容を解析し、解析結果に応じて、ゲーム上の仮想的な生き物であるキャラクタを、成長、進化、変化、持ち物の増加などさせる機能、及びキャラクタ同士を対戦させる機能を有する。

【0029】また、ゲームサーバ10は、電子メールの文章内容の解析において乱数要素を加味することで、その解析結果を第三者(利用者)が予想することを困難なものとして、ゲームの不規則性及び多様性を高めている。

【0030】図2は、本システム装置例におけるゲームサーバの内部構成ブロック図である。この図を用いてゲームサーバ10の構成を詳細に説明する。

【0031】ゲームサーバ10は、電子メールを送受信するメール送受信部11と、メール送受信部11が受信した電子メール又は送信される電子メールなどを一時格納するメール文書各種情報格納部12と、受信した電子メールの文章内容の解析及びこの解析結果に基づいてゲームについての各種処理を実行する処理起動部13と、各種キャラクタの画像データ及び各キャラクタの持ち物であるアイテムなどについてのデータをデータベース化して保持している各種データベース情報部14と、から有機的に構成されている。

【0032】処理起動部13は、メール分離部21と、メール文書解析部22と、ゲームデータ化指示部23

と、情報比較部24と、情報更新部25と、結果情報編集部26と、から有機的に構成されている。

【0033】メール分離部21は、メール送受信部11が受信した電子メールを、メール文書解析部22の解析対象となる文章情報と、ゲーム上の育成又は対戦対象となるキャラクタ情報と分離するものである。すなわち、ゲームサーバ10が受信する電子メールには、一般的な文章情報と、ゲーム上の育成又は対戦対象となるキャラクタ情報とが含まれているものとする。なお、ゲームサーバ10が受信する電子メールは、一般的な文章情報だけあってキャラクタ情報が含まれていないものでもよい。

【0034】ここで、キャラクタ情報は、電子メールの文章情報が、以下に説明するメール文書解析部22及びゲームデータ化指示部23によってゲームデータに変換されたものであり、ゲームサーバ10からメール送受信部11及びインターネット5を介して利用者の携帯電話1などに送信され、当該携帯電話1などに保持されていたものである。

【0035】メール文書解析部22は、メール分離部21で電子メールから分離された文章情報を解析して数値化するものである。そして、メール文書解析部22は、受信した電子メールの文章情報を、喜怒哀楽の種類、使用漢字の種類及び数、漢字の連続数、文章の長短、メールの未既読、平仮名・カタナカ・漢字・英数字の各使用比率、特定の文章パターンの数、特定の文字パターンの数、特定の単語の数、のいずれかを判断基準として数値化することで、文章情報を解析する対戦メール文章解析機能を有する。

【0036】ゲームデータ化指示部23は、メール文書解析部22の解析結果に対して所定の処理を施してゲームデータに変換するものである。そして、ゲームデータ化指示部23は、メール文書解析部22の解析結果である数値に対して、乱数を用いた処理を施し、当該処理結果に基づいて、複数種類のキャラクタからの1つのキャラクタの選択、複数種類のアイテムからの1つのアイテムの選択などをするゲームデータ化指示機能を有する。

【0037】複数種類のキャラクタとしては、例えば、ファンタジー風なものとして「ドラゴン」、メカ風なものとして「戦車」、SFメカ風なものとして「対戦ロボット」、実在の動物風なものとして「ライオン」、人物風なものとして「よしおくん」などがあげられる。

【0038】情報比較部24は、ゲームデータ化指示部23によって変換されたゲームデータと、メール分離部21が電子メールから分離したキャラクタ情報に含まれるゲームデータとを比較する。これにより、情報比較部24は、電子メールの文章内容とその電子メールに含まれているキャラクタとを対戦させる。

【0039】情報更新部25は、情報比較部24の比較結果に基づいて、比較の対象とされたキャラクタのゲー

ムデータの内容を変更する。これにより、そのキャラクタは、成長、進化、変化、持ち物の増加などすることとなる。

【0040】結果情報編集部26は、情報更新部25によって変更されたゲームデータに応じた画像データを含むデータ（キャラクタの成長などを示すデータ）を生成する。そして、そのキャラクタの成長などを示すデータと情報比較部25の比較結果とを、電子メールとして送受信可能なデータに変換する。この変換されたデータは、当該ゲームの対象となった電子メールの送信元である携帯電話1などに、メール送受信部11及びインターネット5を介して、電子メールとして送信される。

【0041】（方法例）前記システム装置例に適用する本実施形態例の方法例につき図3を参照して説明する。図3は、本方法例の実行手順を示すフローチャートである。

【0042】まず、本方法例の利用者は、携帯電話1などを用いて、ゲームサーバ10へインターネット5を介して電子メールを送る。ゲームサーバ10は、その電子メールをメール送受信部11で受信して、当該電子メールの送信者（利用者）についてのキャラクタ（自キャラクタ）が既に設定されているか否か判断する。

【0043】自キャラクタが設定されていない場合は、ゲームサーバ10は当該電子メールの文章内容に応じた種類のキャラクタを自キャラクタとして設定する自キャラクタ設定処理をする（ST1）。

【0044】自キャラクタの設定は、メール文書解析部22が電子メールの文章情報を解析して数値化し、ゲームデータ化指示部23がその数値に所定の処理を施してゲームデータに変換して、そのゲームデータに基づいて設定する。

【0045】具体的には、文章情報における喜怒哀楽のそれぞれを示す文字の数及び喜怒哀楽のそれぞれを示す文字の比率から、自キャラクタの性格（明朗、短気、のんびり、など）を設定する。

【0046】また、文章情報において、漢字の使用比率が高い場合は、硬い文章と判断して「まじめ」なキャラクタを設定する。英数字の使用比率が高い場合は、学術的な文章だと判断して「知力の高い」キャラクタを設定する。平仮名の使用比率が高い場合は、カジュアルな文章だと判断して「明朗」なキャラクタを設定する。

【0047】ゲームサーバ10は、設定した自キャラクタを画像情報に変換して、その自キャラクタ設定の基となった電子メールの送信者（利用者）に、メール送受信部11及びインターネット5を介し電子メールとして送信する。

【0048】利用者は、自キャラクタの情報を含む電子メールを携帯電話1などで受信することで、その自キャラクタを画像情報として認識する。

【0049】その後、利用者が対戦相手とする電子メー



ル(対戦メール)と自キャラクタの情報を含む電子メール(自キャラクタ・メール)とを、ゲームサーバ10に送信することで、ゲームサーバ1は対戦メールの送受信処理をする(ST2)。

【0050】対戦メールは、任意の相手から送られてきた電子メールでも自分で作成した電子メールでもよい。また、対戦メールと自キャラクタ・メールとを1通の電子メールにまとめて送信してもよく、まとめずに2通の電子メールとして送信してもよい。

【0051】ゲームサーバ10は、対戦メールと自キャラクタ・メールとをメール送受信部11で受信する[受信処理]と、対戦処理を実行する(ST3)。

【0052】対戦処理の内容としては、まず、ゲームサーバ10のメール分離部21は、メール送受信部11が受信したメールを、対戦メールと自キャラクタ・メールとに分離する。

【0053】分離された対戦メールの文章情報は、メール文書解析部22によって解析され数値化される[メール文書解析処理]。ゲームデータ化指示部23は、メール文書解析部22の解析結果に対して所定の処理を施してゲームデータに変換する[ゲームデータ化指示処理]。この所定の処理においては、各種データベース情報部14でデータベース化されている各種キャラクタについての各種のデータが用いられる。

【0054】変換の具体例としては、対戦メールにおける「撃」の文字数に比例させて、当該対戦メールの「攻撃力」を高くする。また、対戦メールにおける「守」の文字数に比例させて、当該対戦メールの「防御力」を高くする。また、乱数表に基づいて当該対戦メールの「幸運の値」を高くする。また、対戦メールを喜怒哀楽の種類に分類し、その種類に応じて当該対戦メールの「早さ」を設定する。

【0055】その後、情報比較部24が、ゲームデータ化指示部23で変換されたゲームデータと、メール分離部21で分離された自キャラクタ・メールの持つゲームデータとを比較することで、対戦メールと自キャラクタ・メールとを対戦させる[情報比較処理]。

【0056】例えば、各ゲームデータが持つ「早さ」の比較結果に基づいて、どちらが先手をとるかを定める。攻撃の威力は、各ゲームデータが持つ「攻撃力」に基づいて決める。攻撃のパターンは、対戦メールを喜怒哀楽の種類に基づいて決める。ダメージの大きさは、各ゲームデータが持つ「防御力」に基づいて決める。

【0057】対戦処理が終了すると、その対戦処理の結果に基づいて、情報更新部25が自キャラクタ・メールのゲームデータの内容を変更することで、自キャラクタを成長又は進化などさせる更新処理をする(ST4) [情報更新処理]。

【0058】例えば、自キャラクタ・メールが勝った場合は、当該自キャラクタ・メールの「攻撃力」、「防御

力」、「経験値」を上げ、体格を大きくする。また、進化させてもよい。自キャラクタ・メールが負けた場合は、当該自キャラクタ・メールの「攻撃力」、「防御力」を一定限度まで下げる。

【0059】その後、ST3の対戦処理の結果及びST4の更新処理の結果を、結果情報編集部26が画像情報として編集して[結果情報編集処理]、電子メールとして利用者の携帯電話1などに送信する対戦結果の送受信処理をする(ST5) [送信処理]。

【0060】利用者は、ゲームサーバ10から送られてきた電子メールの内容を見ることで、対戦状況、対戦結果及び自キャラクタの成長具合などを確認する。

【0061】これらにより、本システム装置例及び本方法例によれば、電子メールの文章内容同士を対戦させて、対戦結果に応じてゲームのキャラクタを育成などすることが可能となり、ちょっとした空き時間を利用してリラックス、ストレスの解消などをすることが可能となる。

【0062】以上、本発明の代表的なシステム装置例及び方法例について説明したが、本発明は、必ずしも上記した事項に限定されるものではない。本発明の目的を達し、下記する効果を奏する範囲において、適宜変更実施可能である。例えば、ゲームの種類としては、1対1の対戦ゲームに限られず、3通以上の電子メールをゲームサーバ10に送信して、各電子メール相互間で対戦させるグループ対戦としてもよい。

【0063】また、対戦ゲームに限られず、2つの電子メールの文章内容を解析して、その解析結果に基づいて、相性を占うものとしてもよい。

【0064】また、各利用者が育成したキャラクタを展示する場をインターネット上などに設けてもよい。

【0065】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、電子メールの文章内容を解析し、解析結果に応じてゲームのキャラクタの対戦又は育成をするので、ちょっとした空き時間を利用してリラックス、ストレスの解消などをすることが可能となる。

【0066】また、電子メールを本来の手紙としての用途以外に、ゲームの勝敗要素又は育成要素として用いることが可能となり、電子メールに娯楽性を取り入れることが可能となるので、インターネット接続事業者(プロバイダー)が本発明を実施することによって集客効果を高めることが可能となる。

【0067】メール文書の解析結果に対して乱数を用いた処理を施すことにより、ゲームの勝敗又は育成結果などの予想を事実上不可能とすることが可能となり、ゲームの多様性及び不規則性を高めることが可能となる。

【0068】また、既に一般的に使用されている電子メールの通信装置を用いることが可能であるので、比較的安価に実現することが可能となる。



【0069】また、電子メールを送受信することでゲームを実行するので、利用者とゲームサーバとが繋がりっぱなしのオンライン処理ではなく、オフライン処理でゲームを実行することとなり、通信料金の負担の増大を抑えることが可能となる。

【0070】また、ゲームサーバにおいて一括してゲームの処理をすることにより、そのゲームサーバにおいて簡易にゲーム機能の拡張・変更をすることが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態であるシステム装置例の概念的モード図である。

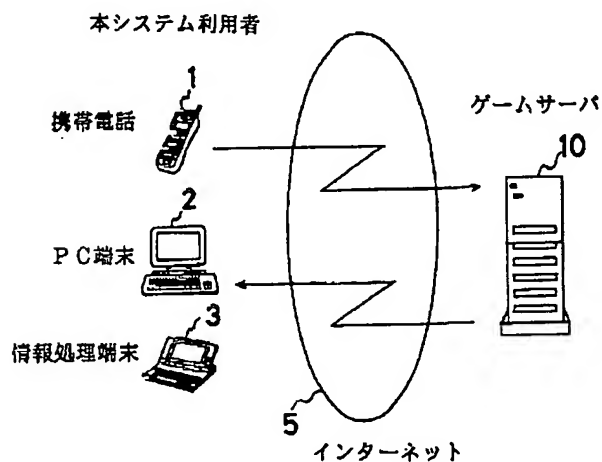
【図2】同上におけるゲームサーバの内部構成ブロック図である。

【図3】同上に適用する方法例の実行手順を示すフローチャートである。

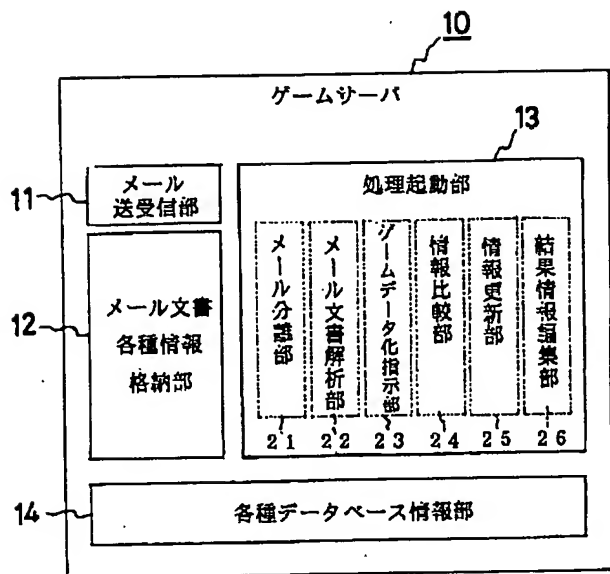
#### 【符号の説明】

- 1…携帯電話
- 2…パーソナルコンピュータ端末
- 3…情報処理端末
- 5…インターネット
- 10…ゲームサーバ
- 11…メール送受信部
- 12…メール文書各種情報格納部
- 13…処理起動部
- 14…各種データベース情報部
- 21…メール分離部
- 22…メール文書解析部
- 23…ゲームデータ化指示部
- 24…情報比較部
- 25…情報更新部
- 26…結果情報編集部

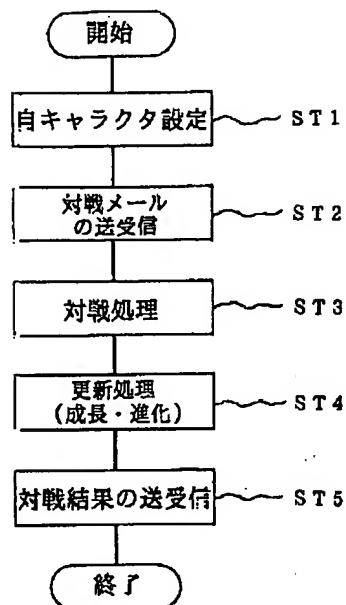
【図1】



【図2】



【図3】



フロントページの続き

(72)発明者 八重 光男  
東京都港区港南一丁目9番1号 エヌ・テ  
ィ・ティ・コミュニケーションウェア株式  
会社内  
(72)発明者 鈴木 寛治  
東京都千代田区外神田六丁目1番4号 株  
式会社ローカス内

(72)発明者 川島 康弘  
東京都千代田区外神田六丁目1番4号 株  
式会社ローカス内  
(72)発明者 河辺 正純  
東京都千代田区外神田六丁目1番4号 株  
式会社ローカス内  
Fターム(参考) 2C001 AA17 BA06 BA08 CB08

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☒ **BLACK BORDERS**
- ☒ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☒ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☒ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**